

BURUNG HANTU SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN
TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:
Choirul Anwar
NIM 08206244011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Burung Hantu Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 6 Februari 2014

Pembimbing



Drs. Djoko Maruto, M.Sn.

NIP. 19540722 1981031 003

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul Burung Hantu Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari rabu tanggal 12 Februari 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro W. Dewojati, M.Sn.	Ketua Penguji		24-3-2014
Drs. Heri Purnomo, M.Pd.	Sekretaris Penguji		24-3-2014
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.	Penguji I		24-3-2014
Drs. Djoko Maruto, M.Sn.	Penguji II		24-3-2014

Yogyakarta, ... Maret 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Choirul Anwar
NIM : 08206244011
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya penulis sendiri dan sepanjang sepengetahuan penulis, tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang diambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 12 Februari 2014

Penulis,



Choirul Anwar

MOTTO

“Kepuasan itu tidak ada tanpa adanya usaha”
(Choirul Anwar)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada:

Kedua orang tua, sanak saudara dan rekan-rekan, untuk semua yang telah
diberikan...

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat-Nya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah banyak terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini. Untuk itu penulis sampaikan terimakasih kepada Rektor UNY Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A., Dekan FBS UNY Prof. Dr. Zamzani, M.Pd., Ketua jurusan Pendidikan Seni Rupa Drs.Mardiyatmo, M.Pd., beserta keluarga besar jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY yang telah memberikan pelayanan kepada penulis.

Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing, Drs.Djoko Maruto, M.Sn., yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis dan teman sejawat, handai tolan yang tidak dapat penulis sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan moral, dana, dan dorongan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. penulis menyadari tulisan ini jauh dari sempurna, namun dengan penuh harap semoga bermanfaat bagi penulis pribadi khususnya dan pengembangan jurusan Pendidikan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, 12 Februari 2014

Penulis,



Choirul Anwar

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN.....	Ii
PENGESAHAN.....	Iii
SURAT PERNYATAAN.....	Iv
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	Vi
KATA PENGANTAR.....	Vii
DAFTAR ISI.....	Viii
DAFTAR GAMBAR.....	Ix
ABSTRAK.....	X
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Tinjauan Tentang Seni Lukis.....	7
B. Simbolisasi Dalam Seni	8
C. Seni Representasional.....	9
D. Deformasi.....	9
E. Unsur-Unsur dalam seni.....	10
1. Garis.....	10
2. Warna	11
3. Bidang.....	14
4. Tekstur.....	14
5. Value	15
F. Prinsip-Prinsip Seni.....	16
1. Kesatuan.....	16
2. Irama.....	16
3. Keseimbangan.....	17
4. harmoni.....	18
5. Variasi.....	18
6. Aksentuasi.....	18
G. Ekpresi Dalam Seni Lukis.....	19
H. Konsep, tema, Bentuk, Bahan Dan Tehnik Dalam Karya Seni Lukis.....	20
1. Konsep.....	20
2. Tema.....	21
3. Bentuk.....	22
4. Media	23

5. Teknik.....	23
I. Karya Inspirasi.....	25
1. Agus Suwage.....	26
2. Chusin Setiadikara.....	27
3. Yue Minjun.....	28
J. Metode Penciptaan.....	29
1. Eksplorasi.....	29
2. Eksperimen.....	30
3. Visualisasi.....	20
4. Finishing.....	31
BAB III PROSES VISUALISASI.....	32
A. Konsep Penciptaan.....	32
B. Bahan,Alat Dan Teknik.....	33
1. Alat Dan Bahan Menurut Teknik Yang Digunakan.....	33
2. Teknik.....	37
C. Tahap Visualisasi.....	38
D. Pembahasan Karya.....	40
BAB IV PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1	<i>My smile</i>	11
Gambar 2	<i>Lower right</i>	13
Gambar 3	<i>Self portrait</i>	14
Gambar 4	Agus suwage.....	15
Gambar 5	<i>All My Life I Gave You Nothing and Still You Ask For More</i>	26
Gambar 6	Chusin Setiadikara.....	27
Gambar 7	Yue Minjun.....	28
Gambar 8	Kanvas.....	34
Gambar 9	Cat Akrilik.....	34
Gambar 10	Palet.....	35
Gambar 11	Ember.....	35
Gambar 12	Kain Lap.....	36
Gambar 13	Kuas.....	36
Gambar 14	Ingat!.....	40
Gambar 15	<i>Keep Calm</i>	42
Gambar 16	Aku, <i>Headset</i> , dan Segelas Kopi.....	44
Gambar 17	<i>Hey</i>	46
Gambar 18	<i>Gamers</i>	48
Gambar 19	Aku Jatuh Cinta.....	50
Gambar 20	Aku Melihatnya.....	52
Gambar 21	Jangan Hilang Semangat.....	54

BURUNG HANTU SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN

Oleh : Choirul anwar
NIM : 08206244011

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep penciptaan dan proses visualisasi yang meliputi: tema, tehnik, dan bentuk lukisan dengan judul *burung hantu sebagai inspirasi penciptaan lukisan*.

Metode yang di gunakan dalam penciptaan lukisan yaitu metode eksplorasi, eksperimen dan visualisasi. Eksplorasi yaitu aktifitas pengamatan dan perenungan secara langsung melalui peninjauan burung hantu dan tidak langsung dari sumber-sumber tertulis berupa buku, majalah, internet, foto, katalog pameran dan lainnya metode eksperimen melalui pembuatan sketsa untuk menemukan berbagai bentuk yang berkarakter personal. Proses selanjutnya diungkapkan dalam visualisasi lukisan diatas kanvas, visualisasi merupakan proses perubahan konsep menjadi gambar untuk di sajikan lewat karya seni.

Setelah pembahasan dan proses kreatif maka dapat disimpulkan: 1) konsep penciptaan berawal dari kekaguman terhadap bentuk, warna, ukuran, pergerakan burung hantu yang begitu unik, filosofi burung hantu dalam kehidupan, semuanya mewakili perasaan serupa dalam menggoreskan cat pada kanvas, dengan tema kehidupan pribadi penulis sebagai sumber inspirasi. 2) Media dalam proses visualisasi menggunakan cat akrilik diatas kanvas dengan tehnik *aquarel*, *translucent* dan plakat. 3) Bentuk lukisan menampilkan objek burung hantu yang di gambarkan secara representative. Setiap elemen rupa yang ditampilkan merupakan simbol-simbol yang menggambarkan peristiwa-peristiwa tertentu dalam kehidupan pribadi penulis. Karya yang dihasilkan sebanyak 8 karya lukisan dari berbagai tahun pembuatan antara lain: tahun 2012 dengan judul, "*Ingat!*" kemudian tahun 2013 dengan judul, "*Fokus*", "*Gamers*", "*Keep calm*", "*Aku, headset dan segelas kopi*", "*Hey*", "*Jangan hilang semangat*" dan "*Aku jatuh cinta*", masing-masing karya bervariasi ukurannya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Seni hadir untuk memenuhi kebutuhan manusia akan cita rasa keindahan, supaya manusia berpikir dan membuat karya seni. Seni adalah suatu hasil karya cipta manusia yang mempunyai nilai keindahan, mempesona, menarik perhatian dan menggugah perasaan manusia. Seni rupa sebagai media ekspresi sering dijadikan sarana pengungkapan gagasan. Oleh karena itu, kehadiran seorang perupa dengan segala kelebihan dan kekurangannya akan selalu memberikan segenap kemampuannya melalui karya-karya yang merupakan pernyataan, jawaban, atau simbol kegelisahan untuk merespon lingkungan dan dirinya sendiri

Berbagai fenomena kehidupan dapat diangkat sebagai ide penciptaan lukisan, salah satunya kehidupan burung dan diantaranya adalah burung hantu. Burung hantu termasuk hewan malam (noktunal), seluruhnya terdapat sekitar ratusan spesies yang telah diketahui, yang menyebar di seluruh dunia kecuali Antartika, sebagian besar Greenland, dan beberapa pulau-pulau terpencil. Mitologi Yunani mengatakan bahwa burung hantu dipakai sebagai lambang ilmu pengetahuan di barat, burung peliharaan Dewi Minerva (dewi pengetahuan orang Yunani) ini keluar pada malam hari, bagi orang Yunani pengetahuan manusia muncul saat manusia menghadapi kesulitan atau kegelapan, dan di Indonesia burung hantu juga kerap digunakan sebagai simbol

ilmu pengetahuan, tetapi di beberapa tempat di Indonesia mempercayai mitos bahwa burung hantu dianggap pembawa pratanda maut, maka namanya burung hantu.

Walau begitu tidak di semua tempat di Nusantara burung ini disebut sebagai burung hantu, di Jawa misalnya, nama burung ini adalah darès atau manuk darès yang tidak ada konotasinya dengan maut atau hantu, di Sulawesi Utara burung hantu dikenal dengan nama manguni. Burung hantu dikenal karena matanya besar dan menghadap ke depan, tidak seperti umumnya jenis burung lain yang matanya menghadap ke samping dan paruh yang bengkok tajam seperti paruh elang dan susunan bulu di kepala yang membentuk lingkaran wajah, tampilan "wajah" burung hantu ini demikian mengesankan dan kadang-kadang menyeramkan. Apalagi leher burung ini demikian lentur sehingga wajahnya dapat berputar 180 derajat ke belakang, umumnya burung hantu berbulu burik, kecoklatan atau abu-abu dengan bercak-bercak hitam dan putih, dipadukan dengan perilakunya yang tenang dan tidak banyak bergerak, menjadikan burung ini tidak mudah kelihatan lawan atau mangsa yang akan di jadikan makanannya, walau dari jarak radius 500 meter burung hantu mampu mengetahui mangsanya dengan tepat dimana posisinya walau hanya langkah hewan kecil seperti tikus, hal ini di karenakan burung hantu menggunakan ketenangan dan fokus dalam penggunaan indra-indra yang di milikinya seperti pendengaran dan penglihatanya yang tajam, begitupun ketika tidur di siang hari burung hantu tetap tenang di bawah lindungan daun-daun yang membuat musuhnya sulit mengetahui posisinya.

Ekor burung hantu umumnya pendek, namun sayapnya besar dan lebar, rentang sayapnya mencapai sekitar tiga kali panjang tubuhnya, pemilihan burung hantu sebagai inspirasi penciptaan lukisan disini karena burung yang biasa keluar malam dan jarang orang tau tentang bentuk atau figurnya secara langsung, hanya suaranya saja yang terdengar dalam kegelapan malam dan dari bentuk kepala yang besar serta mata yang bulat menghadap ke depan dan dapat memutar 180 derajat yang memiliki kesan menyeramkan ini biasanya dihubungkan dengan cerita mistis atau *horror*, membuat saya ingin menggambarkan ke dalam lukisan.

Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Burung_hantu

Dari kaca mata penulis burung hantu sangat menarik untuk di gambarkan, dari segi bentuk muka burung yang khas burung ini mudah untuk di kenali walau melihat sekilas bentuknya. Objek burung hantu dalam lukisan sebagai bahasa ungkap untuk menggambarkan kehidupan pribadi penulis dengan di sertai objek-objek pendamping didalamnya yang membuat lukisan semakin mudah dipahami, penggambaran menggunakan pendekatan simbolis yang di lukiskan secara *representasional*.

Dari semua kelebihan burung hantu yang telah dijelaskan sebelumnya, memberi inspirasi untuk penciptaan lukisan dan penulis menyadari bahwa ternyata burung hantu yang merupakan hewan menyeramkan dan berbau mistis ini dapat dijadikan objek untuk menggambarkan kehidupan pribadi penulis dan sebagai tema penciptaan lukisan. Kemudian dicoba untuk mengemukakan gagasan atau ide yang diwujudkan kedalam lukisan dengan objek burung hantu,

dengan menggunakan teknik *translucent*, *aquarel* dan plakat melalui proses pengolahan sesuai dengan pengalaman estetis, pengolahan bentuk agar lebih bebas mengekspresikan perasaan dalam karya, serta dapat menambahkan bentuk-bentuk sesuai fantasi pengalaman estetis dan kemampuan artistik yang tentunya diselaraskan dengan tema karya, dengan demikian penulis berharap akan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang diatas, dapat diambil beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai identifikasi masalah diantaranya :

1. Konsep, bentuk, teknik, dan tema didalam penciptaan lukisan burung hantu.
2. Burung hantu merupakan objek yang menarik untuk diekspresikan kedalam lukisan.
3. Karakter burung hantu, memungkinkan sebagai sumber penciptaan lukisan dengan berbagai proses visualisasi.

C. BATASAN MASALAH

Untuk lebih terfokusnya maka perlu diambil batas permasalahan yang relevan dengan pokok kajian yang ditentukan, yaitu sebagai berikut:

1. Unsur bentuk dan karakter burung hantu sebagai objek dalam penciptaan lukisan.

2. Visualisasi lukisan secara *representasional art*.
3. Lukisan burung hantu sebagai media ekspresi sesuai kecerdasan dan kreativitas personal.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas maka fokus masalahnya adalah permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan lukisan antara lain.

1. Bagaimanakah konsep penciptaan lukisan yang terinspirasi dari burung hantu?
2. Bagaimanakah visualisasi tema, bentuk, teknik penciptaan lukisan yang terinspirasi dari burung hantu ?

E. TUJUAN

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan dari penulisan ini adalah.

1. Mendeskripsikan konsep penciptaan lukisan yang terinspirasi burung hantu.
2. Mendeskripsikan visualisasi tema, bentuk, teknik penciptaan lukisan yang terinspirasi burung hantu.

F. MANFAAT

Berdasarkan uraian di atas manfaat dari penulisan ini adalah.

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide yang penulis miliki.

2. Bagi pembaca, besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dunia seni (rupa).
3. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Tinjauan tentang seni lukis

Seni lukis merupakan salah satu cabang dari seni rupa yang berwujud dua dimensi. Menurut Mikke Susanto (2002: 71) Seni lukis adalah bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologi yang menggunakan warna dan garis guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi dari kondisi subyektif seseorang. Berkaitan dengan hakikat penciptaan seni visual (lukisan), Sedangkan Dharsono Sony Kartika (2004: 36) berpendapat bahwa seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape* dan sebagainya. Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai macam jenis material seperti tinta, cat/pigmen, tanah liat, semen dan berbagai aplikasi yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa.

Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa seni lukis merupakan hasil ungkapan subyektif dari pengalam artistik seorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensional (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, dan bentuk. Media yang sering digunakan adalah kanvas dengan cat minyak ataupun akrilik, tetapi dalam perkembangan seni lukis baik dari media ataupun material tidak terikat oleh batasan-batasan. Seni lukis mampu menjadi sebuah catatan yang merefleksikan latar belakang penciptanya. Ekspresi

dalam seni lukis tidak hanya ekspresi keindahan tetapi juga mampu menghadirkan ekspresi nilai-nilai kemanusiaan.

B. Simbolisme dalam seni

Perkembangan budaya manusia sejak awal sampai masa kini menggunakan simbol-simbol dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Mike Susanto (2011: 364) Simbolisme merupakan gaya seni yang memilih analogi visual untuk ide-ide yang abstrak (misalnya merpati untuk perdamaian) dan merupakan sesuatu yang tidak asing dalam seni syair atau seni rupa. Simbolisme juga merupakan gerakan sastra dan lukis yang terjadi di Prancis pada akhir abad ke-19. Pengikutnya biasa memakai kata yang simbolik dengan arti sebenarnya. Gerakan ini mengangkat sensibilitas yang berlebihan dan mistisisme yang menakutkan, lalu mencoba mengekspresikan keadaan jiwa dan kondisi psikologi dengan memakai warna, garis dan bentuk, objek-objek mereka sering kali bertema mitologi, mistik atau hal yang bersifat fantastic. Sedangkan Soedarso Sp (2006: 39) mengatakan bahwa

dalam bahasa Susane K. Langer simbol-simbol yang di tempelkan pada karya seni itu disebut *the symbol in art* yang harus dibedakan dengan *the art symbol* yang kemudian kalimat ini diubahnya menjadi *expressive form* karena banyak menimbulkan salah paham. Simbolisme yang terakhir ini, yaitu bahwa seni sebagai *expression of feeling* sebagai ekspresi dari jalinan antara sensibilitas, emosi, perasaan, dan kognisi yang impersonal, merupakan ciri utama dari karya seni sehingga karena itu Langer menyebut karya seni sebagai *expressive form*. Maka seni adalah simbol yang sekaligus bermuatan simbol. Demikian pula dalam seni rupa, dalam hal ini seni lukis. Apa yang terlihat di dalam sebuah karya apapun medianya adalah merupakan serangkaian dari simbol-simbol seperti yang dimaksud diatas, sehingga sebuah lukisan yang misalnya menampilkan sebuah bunga tidaklah sekedar terlihat sebagai adukan dan komposisi warna-warna belaka, namun adalah apa yang

disimbolkannya. Kemudian dari pengenalan ciri–cirinya apresian akan mampu mendefinisikan apa yang disimbolkan karya sebagai bunga.

Jadi dapat disimpulkan simbolisme adalah expresi dari jalinan antara sensibilita, emosi, perasaan, dan kognisi yang impersona dengan menggunakan bentuk-bentuk, objek-objek yang mewakili perasaan.

C. Seni Representasional

Ungkapan jiwa melalui karya seni lukis yang mudah dipahami biasanya bersifat representasional.

Menurut Mikke Susanto (2011: 333) berpendapat bahwa

representational art atau seni representasional, dalam seni visual berarti seni yang memiliki gambaran objek minimal mendekati figur yang sama dengan realitas (figuratif) atau dalam pengertian merepresentasikan realitas. Pelukis representasional biasanya melakukan observasi dan mereproduksi apa yang dilihat ke dalam kanvasnya. Tentu saja mereka melakukan ‘interpretasi’ (seperti pelukis non representasional) dari apa yang mereka lihat, namun tetap bertujuan untuk menggambarkan kesan yang paling dekat dengan objeknya. Mereka tidak mengubah secara visual menjadi objek yang ‘jauh’ dari aslinya dan masih mengandung unsur-unsur yang telah disepakati bersama.

D. Deformasi

Dalam seni rupa khususnya seni lukis biasanya terjadi perubahan bentuk dalam penggambaran objek, salah satunya pengubahan bentuk objek melalui deformasi. Deformasi ialah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek yang digambarkan sebagian dari objek tersebut yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Unsur yang dihadirkan merupakan komposisi yang setiap unsurnya menimbulkan getaran karakter dari wujud ekspresi simbolis (Dharsono Sony Kartika, 2004: 42).

Pengertian deformasi yang lain diungkapkan oleh Soedarso Sp (2006: 82), istilah itu berasal dari bahasa latin *deformare* yang artinya meniadakan atau merusak bentuk sehingga bentuk yang terjadi jauh bedanya dengan bentuk aslinya. Maka apabila stilasi masih berurusan dengan bentuk dasar yang diubah, deformasi sudah tidak menghiraukan lagi bentuk dasar tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa deformasi ialah mengubah bagian bentuk yang dianggap mewakili dari karakter objek, namun tetap mempertimbangkan unsur artistiknya. Pengubahan bentuk objek bertujuan untuk memunculkan ciri-ciri kepribadian yang mandiri dan khas yang dilakukan secara sadar oleh seniman itu sendiri untuk melahirkan bentuk-bentuk baru.

E. Unsur-unsur dalam seni

Unsur seni rupa adalah segala hal yang secara umum terdapat pada setiap karya seni rupa sebagai elemen visual pembentuk karya secara keseluruhan, unsur-unsur tersebut meliputi:

1. Garis

Menurut Dharsono (2007: 36):

Dalam dunia seni rupa sering kali kehadiran garis bukan hanya sebagai garis, tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan, Sehingga dari kesan yang berbeda maka garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman.

Yue minjun adalah pelukis asal cina yang mempunyai garis atau goresan yang berkarakter, garis dalam lukisan kontempornya seakan memberikan tekstur karena garis dalam lukisanya di buat secara expresif atau cepat.



Gambar 1

Karya: **Yue minjun**, Judul: **My smile**,
oil on canvas 2012

Sumber: www.artnet.com

2. Warna

Dalam buku pengenalan teori warna karangan Eko Nugroho (2008: 36), yang membahas tentang psikologi warna, menyebutkan bahwa warna mempunyai suatu makna, makna ini bisa berbeda pun bisa sama dari suatu budaya dengan budaya yang lain, dibawah ini adalah makna suatu warna yang terdapat pada suatu budaya di dunia:

a. Merah:

Memiliki makna positif sebagai kekuatan, energi, persahabatan, kepemimpinan, kecepatan. Sedangkan makna negatif sebagai nafsu, agresi, kesombongan, radikalisme, peperangan.

b. Kuning:

Memiliki makna positif sebagai kekayaan, sinar, kehidupan, keberuntungan, optimisme, kecerdasan, kemakmuran, sedangkan makna negatif sebagai iri hati, tidak jujur, kelemahan, penakut.

c. Biru:

Memiliki makna positif sebagai kepercayaan, damai, kesejukan, keamanan, kelembutan, kehebatan, loyalitas, kebijaksanaan, keluhuran. Sedangkan makna negatif dari warna biru adalah kesedihan, depresi, dingin.

d. Putih:

Memiliki makna positif sebagai kedamaian, kesucian, bersih, kemurnian, kebaikan, kepolosan, pengharapan, kesederhanaan, kerendahan hati. Sedangkan makna negatif dari warna putih adalah kehampaan, kematian, penakut, menyerah.

e. Hitam:

Memiliki makna positif sebagai Kokoh, anggun, kuat, mewah, keseriusan. Sedangkan makna negatif dari warna hitam adalah penyesalan, kelam, kematian, setan, kesedihan, penyesalan, perkabungan.

Jadi warna dalam seni rupa adalah unsur visual yang merupakan wujud ekspresi atau daya ungkap perupa secara psikologis yang berupa corak rupa, seperti merah, biru, hijau dan lain-lain, dan dapat mengesankan gerak, jarak,

tegangan, ruang, bentuk, serta dapat berperan sebagai penghias, seperti yang terlihat pada setiap karya seni rupa.

Warna dalam karya lukisan Agus suwage biasanya menggunakan warna-warna cerah, dalam pembuatan lukisanya Agus suwage banyak menggunakan warna *monocrom*, seperti perpaduan hitam-putih, biru-putih, merah-putih, dll. Karya Agus suwage yang berjudul “*lower right*” dengan warna objek utama dengan paduan coklat-putih dengan *background* serta objek pendukung berwarna sama yaitu biru-putih, dimana setiap warna yang dia buat memiliki arti masing-masing.



Gambar 2

Karya : **Agus Suwage**, Judul : ***Lower Right***

cat minyak diatas kanvas,

Tahun : 2003

<http://www.christies.com/lotfinder/lot/agus-suwage-superflower>

3. Bidang

Sebuah karya seni rupa hampir selalu terdapat bidang didalamnya.

Bidang menurut Dharsono (2004 : 41):

Bidang atau *Shape* adalah suatu bidang kecil yang tercipta karena dibatasi oleh kontur, warna yang berbeda, gelap terang, atau karena adanya tekstur. *Shape* dapat dibagi dalam dua kelompok yaitu: *shape* yang menyerupai bentuk alam atau figur, dan *shape* yang sama sekali tidak menyerupai bentuk alam atau *non figure*.

Dalam karya lukisan Agus suwage mempunyai bidang yang berbentuk, seperti lukisan yang berjudul “*Self Potrait*” didalam lukisanya agus suwage menggambarkan wajah sendiri dan terdapat batu-batu kecil berterbangan di hadapannya, di setiap bidang-bidang dalam lukisanya memiliki arti tersendiri didalamnya.



Gambar 3

Karya : **Agus Suwage**, Judul :**Self Potrait**,
cat minyak diatas kanvas,
Tahun : 1997

4. Tekstur

Menurut Fajar Sidik (1979: 47) tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan benda, baik nyata maupun semu. Tekstur adalah sifat permukaan

yang memiliki sifat-sifat seperti lembut, kasar, licin, lunak ataupun keras. Ada dua tekstur yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata terjadi karena perbedaan rasa permukaan bila diraba (kasar-halus). Sedang tekstur semu terjadi karena pengolahan gelap terang maupun kontras warna sehingga permukaan tampak kasar atau tampak halus.

5. Value

Dalam membuat karya rupa yang baik perlu memperhatikan atau mengolah kesan gelap terang atau *value* dengan tepat.

Value menurut Dharsono (2004: 51) :

Value adalah warna-warna yang memberi kesan gelap terang atau gejala warna dalam perbandingan hitam dan putih. Apabila suatu warna ditambah dengan warna putih akan tinggi valuenya dan apabila ditambah hitam akan lemah valuenya. Warna kuning mempunyai value yang tinggi, warna biru mempunyai value yang rendah.

Gelap terang dalam karya lukisan Agus suwage sangat terlihat sekali karena Agus suwage kerap menggunakan warna putih yang membuat valuenya tinggi.



Gambar 4

Karya : **Agus Suwage**, Judul : *All My Life I Gave You Nothing and Still You Ask For More*, Oil on canvas, 2005

Sumber: www.trfineart.com

F. Prinsip-prinsip seni

Prinsip seni adalah serangkaian kaidah umum yang sering digunakan sebagai dasar pijakan dalam mengelola dan menyusun unsur-unsur seni rupa dalam proses berkarya untuk menghasilkan sebuah karya seni rupa. Prinsip tersebut meliputi:

1. Kesatuan (*Unity*)

Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat subazas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren (kedekatan) dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna, dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian (Mike Susanto, 2011: 416).

Jadi kesatuan atau *unity* dalam seni rupa merupakan prinsip hubungan diciptakan melalui dominasi, kohesi (kedekatan), konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Jika salah satu atau beberapa elemen rupa mempunyai hubungan, warna, bidang, arah goresan, dan lain-lain, maka kesatuan tersebut akan tercapai.

2. Irama (*Rhythm*)

Menurut E.B. Feldman yang dikutip Mike Susanto (2011: 334) “*rhythm*” adalah urutan atau pengulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. *Rhythm* terdiri dari macam-macam jenis seperti *repetitive*, *alternative*, *progresif* dan *flowing*”, sedangkan Irama menurut Dharsono (2004: 57) merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni.

Jadi irama atau *rhythm* dalam seni rupa adalah urutan atau pengulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam berkarya.

3. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas pada suatu komposisi dalam karya seni (Mikke Susanto, 2011: 46), sedangkan menurut Dharsono (2004: 60), keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas dalam karya.

Menurut Dharsono (2004: 60-61):

Ada dua macam keseimbangan yang dapat dilakukan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal (keseimbangan simetris) dan keseimbangan informal (keseimbangan asimetris). Keseimbangan formal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama terhadap salah satu titik pusat yang imajiner. Keseimbangan informal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidak samaan atau kontras dan selalu asimetris.

Jadi keseimbangan atau *balance* dalam seni rupa adalah suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani. Keseimbangan dapat disusun dengan cara simetris atau menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama terhadap salah satu titik pusat yang imajiner dan asimetris yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras.

4. Harmoni

Harmoni adalah “tatanan ragawi” yang merupakan produk transformasi atau pendayagunaan ide-ide dan proteksi-proteksi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal (Mikke Susanto, 2011: 175), sedangkan menurut Dharsono (2004: 54), harmoni atau selaras merupakan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian.

Jadi harmoni dalam seni rupa adalah unsur-unsur dalam seni rupa yang berbeda dekat, yang merupakan transformasi atau pendayagunaan ide-ide dan proteksi-proteksi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal.

5. Variasi

Menurut Mike Susanto (2011: 419) variasi secara etimologis berarti penganeekaragaman atau serba beraneka macam sebagai usaha untuk menawarkan alternatif baru yang tidak mapan serta memiliki perbedaan.

Jadi variasi dalam seni rupa merupakan upaya memperoleh komposisi atau penyusunan unsur rupa yang berbeda dari yang lain dan sebelumnya.

6. Aksentuasi (*emphasis*)

Salah satu upaya untuk menitik beratkan satu titik yang menjadi *center of interest* dalam penyusunan elemen seni rupa adalah dengan aksentuasi.

Menurut Dharsono (2004: 63), aksentuasi dapat tercapai melalui

perulangan atau pola, aksentuasi juga dapat dicapai melalui ukuran, dan aksentuasi dapat dicapai melalui kontras.

G. Ekspresi Dalam Seni Lukis

Karya seni merupakan ekspresi seniman dari hasil mengamati, merenungkan, dan memberi makna pada fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya, yang diwujudkan dalam bentuk benda seni. Menurut Mikke Susanto (2011: 116), ekspresi merupakan maksud, gagasan dan perasaan dalam bentuk nyata, sedangkan dalam Buku Besar Bahasa Indonesia edisi II (1991: 254) ekspresi adalah pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan dan lain sebagainya).

Dalam hal ini Jakob Sumardjo (2000: 74) mengungkapkan, ekspresi dalam seni adalah mencurahkan perasaan tertentu dengan gembira. Perasaan marah, sedih, senang dalam seni harus diekspresi pada waktu senimannya sedang tidak marah atau sedih. Pendapat lain tentang ekspresi seni dalam pemikiran Susanne K.Langer yang dikutip oleh Jakob Sumardjo (2000: 66), yaitu:

Karya seni adalah bentuk ekspresi yang diciptakan bagi persepsi kita lewat indra dan pencitraan, dan yang diekspresikan adalah perasaan manusia, ekspresi perasaan tidak harus dialami sendiri oleh seniman atau berupa perasaan subjektif seniman pribadi, seorang seniman tidak harus mengalami peristiwa dahulu sebelum menciptakan karya seni.

Jadi ekspresi dalam seni rupa adalah ungkapan perupa dalam menyampaikan maksud, perasaan dan pikiran dalam bentuk karya seni. Ekspresi

dapat berwujud tema, teknik, gaya, sebagai hasil daya olah perupa terhadap ide yang ingin disampaikan, dengan memanfaatkan elemen-elemen seni rupa serta mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar penciptaan seni rupa.

H. Konsep, Tema, Bentuk, Media dan Teknik dalam karya seni lukis

1. Konsep

Setiap karya lukis yang diciptakan oleh seniman tentu mempunyai suatu konsep. Pengertian konsep dikemukakan A. A. M. Djelantik (2004: 02) bahwa, konsep merupakan konkretisasi dari indera dimana peran panca indera berhubungan tentang rasa nikmat atau indah yang terjadi pada manusia. Rasa tersebut timbul karena peran panca indera yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya ke dalam. Rangsangan tersebut diolah menjadi kesan yang dilanjutkan pada perasaan sehingga manusia dapat menikmatinya, dalam konteks ini panca indera yang dimaksud adalah kesan visual, sehingga konkretisasi indera diperoleh dari perwujudan suatu pemikiran untuk divisualisasikan dalam suatu karya.

Konsep merupakan pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran, pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera mencakup metode, pengenalan, analisis, abstraksi, idealisasi dan bentuk-bentuk deduktif. Konsep dapat lahir sebelum, bersamaan, atau setelah pengerjaan karya seni (Mikke Susanto, 2012: 227).

Dari beberapa penjelasan mengenai konsep di atas dapat disimpulkan bahwa, konsep merupakan pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran

dari hasil pengamatan, penghayatan, dan perenungan terhadap objek serta fenomena-fenomena yang terjadi di alam sekitar. Kemudian diolah dituangkan ke dalam karya seni yang didukung dengan kemampuan kreativitas, serta dengan penguasaan elemen-elemen dan prinsip dasar seni lukis.

2. Tema

Tema dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 921) adalah pokok pikiran dasar; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb). Dalam menciptakan karya seni lukis, tema dapat digunakan untuk menyamakan pandangan (persepsi) serta mempermudah pelukis dalam menuangkan ide ke dalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual (unsur seni rupa) seperti garis, warna, tekstur dan sebagainya.

Tema merupakan hal yang penting sehingga sesuatu yang lahir adalah sesuatu yang memiliki arti dan nilai baru. Tema merupakan gagasan yang dikomunikasikan pencipta karya seni kepada khalayak. Tema bisa saja menyangkut masalah sosial, budaya, religi, pendidikan, politik, pembangunan dan sebagainya (Nooryan Bahari, 2008: 22). Sedangkan menurut Sudarmaji (1979: 29), suatu karya lukisan merupakan manifestasi dan penemuan diri sendiri. Seseorang yang mempunyai temperamen yang keras menyentak semestinya nampak pula pada pemilihan dan pengolahan tema.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, tema merupakan pokok pikiran dasar seniman yang dikomunikasikan kepada penonton, tema juga merupakan suatu manifestasi dan penemuan diri sendiri yang dapat memperlihatkan watak seniman. Tema menjadi lebih bermakna apabila bisa

menginspirasi, memberikan pandangan dan pengalaman baru kepada penonton atau penikmat seni.

3. Bentuk

Bentuk dalam lukisan merupakan kenyataan yang nampak secara nyata dapat dipersepsi melalui mata. Garis, bidang, warna, dan tekstur merupakan bentuk-bentuk yang mendasar dalam lukisan. Dengan penyusunan yang menyatukan bentuk satu dengan lainnya terjalin hubungan-hubungan yang berarti (A.A.M. Djelantik, 1999: 21). Hal tersebut juga hampir sama dikemukakan oleh Soedarso Sp (2006: 129) bahwa sebuah lukisan dapat dilihat dan dinikmati pertama kali dari aspek bentuknya. Bentuk adalah yang bersifat inderawi atau kasat mata.

Selanjutnya Dharsono Sony Kartika (2004: 30) menjelaskan bahwa pada dasarnya bentuk itu merupakan organisasi atau suatu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Dengan kata lain, bentuk merupakan totalitas karya lukisan yang terwujud secara fisik dengan berbagai unsurnya.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, bentuk merupakan wujud yang kasat mata yang bisa diamati dan dinikmati. Dalam penciptaan lukisan yang terpenting adalah penggunaan unsur fisik kesenirupaannya berupa garis, bidang, warna, dan tekstur yang disusun selaras dan terpadu. Susunan tersebut akan menghasilkan aspek bentuk atau objek ideal yang sesuai dan mempunyai nilai artistik.

4. Media

Media dalam penciptaan lukisan berupa alat dan bahan, keduanya merupakan suatu rangkaian pokok yang tidak dapat dipisahkan dan saling membantu dalam pembuatan lukisan. Berbagai bahan yang digunakan untuk melukis dapat diperoleh dari alam ataupun dari pabrik. Setiap bahan mempunyai karakteristiknya masing-masing misalnya, cat minyak akan berbeda karakternya dengan cat air ataupun cat akrilik.

Mikke Susanto (2011: 25) menjelaskan, Medium bentuk tunggal dari kata “media” yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni. Jenis medium yang dipakai untuk bahan melukis misalnya medium air dan medium minyak sebagai penengah antara pikmen dan kanvas.

Mikke Susanto (2012: 213) juga memberikan penjelasan tentang kanvas yaitu, kain yang digunakan sebagai landasan untuk melukis. Seorang perupa sebelum melukis merentangkan kain kanvas di atas *spanraam* (kayu perentang), kemudian diberi cat dasar yang berfungsi menahan cat yang digunakan untuk melukis. Di Indonesia kanvas biasanya dibuat dari kain terpal, kain katun, blacu dan kain layar yang dapat menahan ketegangan tertentu dan dapat dipakai dalam waktu yang lama.

5. Teknik

Menurut Nooryan Bahari (2008: 24) teknik untuk mewujudkan karya, antara lain dalam bentuk pengolahan bahan dengan cara-cara khusus, seperti

teknik dusel dan teknik arsir untuk gambar, teknik kuas kasar, teknik palet, teknik transparan dan teknik pointilis untuk seni lukis dan teknik-teknik lainnya.

Dalam mengungkapkan ide atau gagasan, dibutuhkan suatu kreativitas tinggi untuk dituangkan ke dalam suatu media rupa. Dalam hal ini, seorang perupa harus menguasai teknik untuk mengerjakan sebuah karya seni, seperti yang dijelaskan oleh Jakob Sumardjo (2000: 96) bahwa:

... mengenal seluk beluk teknik seni dan menguasai teknik tersebut amat mendukung kemungkinan seorang seniman menuangkan gagasan seninya secara tepat seperti yang dirasakannya. Ini karena bentuk seni yang dihasilkan amat menentukan kandungan isi gagasannya. Penguasaan teknik amat penting dalam penciptaan karya seni makin mengenal dan menguasai teknik seni, makin bebas pula si seniman menuangkan segala aspek gagasan seninya...

Setiap seniman mempunyai teknik yang berbeda-beda dalam pengerjaan lukisan. Gaya dan karakteristik dapat mempengaruhi teknik dalam pengerjaan lukisan. Kemampuan seniman dalam mengolah alat dan bahan juga dibutuhkan supaya menghasilkan lukisan yang artistik. Penentuan teknik yang sesuai dengan selera personal dibutuhkan suatu eksperimen untuk mencobanya secara terus menerus. Beberapa teknik yang digunakan dalam penciptaan lukisan burung hantu di sini antara lain yaitu :

a. *Opaque / plakat*

Opaque (opak) adalah tidak tembus pandang atau tidak transparan. Merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup tercampur. Penggunaan cat secara merata mempunyai kemampuan menutup bidang atau warna yang dikehendaki (Mikke Susanto, 2011: 282).

b. *Brushstroke*

Mikke Susanto (2012: 64) menjelaskan tentang *brushstroke*, yaitu sebuah pengertian dalam melukis yang goresannya memiliki karakter dan kualitas tertentu, biasanya berupa emosi, ketajaman warna, dan kadang-kadang ekspresif. *Brushstroke* juga berarti hasil goresan kuas yang berisi cat atau tinta sehingga meninggalkan sebagian cat pada permukaan benda.

c. *Transparan (aquarel)*

“Teknik melukis pada kanvas yang menggunakan cat air (atau teknik transparan) sehingga lapisan cat yang ada di bawahnya (disapu sebelumnya) atau warna kertasnya masih nampak (Mikke Susanto, 2011: 14)”

d. *Translucent*

Teknik dalam seni lukis yang merupakan tingkat kepekatan cat yang ditorehkan pada permukaan kanvas, di mana ia berada di tengah-tengah antara transparan (*aquarel*) dan plakat (*opaque*). Hal ini memungkinkan sedikit cahaya menembus lapisan cat (Mikke Susanto, 2012: 407).

I. Karya Inspirasi

Dalam berkarya seorang perupa tidak dapat dilepaskan dari pengaruh lingkungan sekitarnya, baik lingkungan sebagai sumber inspirasi, objek berkarya, maupun lingkungan sebagai penikmat. Dalam berkarya tak jarang seorang seniman melakukan studi dan pengamatan terhadap konsep dan karya seniman lain, hal ini dilakukan untuk memperkaya referensi visual dan ide dalam berkarya, terdapat beberapa karya seniman yang menarik dan menginspirasi

dalam berkarya, berikut ini karya seniman lain yang menginspirasi dalam membuat lukisan.

1. Agus Suwage



Gambar 5

Karya : **Agus Suwage**, Judul : **All My Life I Gave You Nothing and Still You Ask For More**, Oil on canvas, 2005

Sumber: www.trfineart.com

Agus suwage Lahir di Purworejo, Jawa Tengah, 14 April 1959, seorang seniman yang masih aktif menggeluti seni rupa sejak akhir tahun 1980, Agus Suwage menghadirkan persoalan ketegangan antara kesadaran individu pada karya-karyanya, seperti pernyataannya yang menyatakan pandangannya bahwa: “Ada bermacam-macam paksaan yang tidak bisa ditolak dan membuat kita tidak punya pilihan. Paksaan itu tidak bisa dibilang jahat, tapi kenyataannya mengikat, menyakitkan, bahkan menakutkan.

2. Chusin Setiadikara



Gambar 6

Karya : **Chusin setiadikara**, Judul : **Transaksi**, Charcoal,oil on canvas

Sumber : <http://www.tamanismailmarzuki.com/tokoh/chusin.html>

Chusin Setiadakara, salah satu seniman lukis senior yang dimiliki Indonesia ini sedang menyelenggarakan Pameran Tunggal pertamanya pada Tahun 2011, dengan diberi judul '*Chusin's Realistic Painting, A Thesis*', pameran ini seperti seakan memberikan suatu tema pembahasan berskala besar yang berhubungan dengan Chusin dan gaya realis lukisan yang menjadi ciri khas dirinya.

Seperti yang kita ketahui, Chusin Setiadikara terkenal dengan gaya lukisan realisnya dan pendekatan fotografis, yang artinya setiap model lukisan yang dibuatnya pertama kali dihasilkan melalui media foto dan baru dituangkan ke atas kanvas dengan menggunakan media Charcoal serta Cat Minyak, hasilnya adalah suatu ciri khas Chusin dimana dalam beberapa lukisannya terasa seperti sebuah kolase, ia menggabungkan drawing charcoalnya dengan lukisan cat

minyak, beberapa objek terkadang dijadikan satu seperti membawa pesan terselubung akan arti yang ingin di sampaikan.

Situs Taman Ismali Marzuki dalam profil Chusin Setiadikara mengatakan “Bagi Chusin, melukis dengan pendekatan realisme fotografis bukanlah sekedar menyalin kenyataan ke atas kanvas, akan tetapi gaya realisme fotografis tersebut juga dianggapnya sebagai idiom. Selain itu, Chusin juga menggunakan pendekatan yang bukan sekedar material.

3. Yue minjun



Gambar 7

Karya: **Yue minjun**, Judul: **My smile**, oil on canvas 2012

Sumber: www.artnet.com

Yue Minjun yang lahir di Cina tahun 1962 adalah seorang seniman kontemporer Cina yang berbasis di Beijing, Cina. Ia terkenal karena lukisan minyak yang menggambarkan dirinya dalam berbagai pengaturan, membeku dalam, sementara Yue sering digolongkan sebagai bagian dari Cina "Sinis Realis" gerakan dalam seni dikembangkan di Cina sejak tahun 1989, Yue sendiri

menolak label ini, sementara pada saat yang sama tidak menyibukkan diri tentang apa yang orang memanggilnya.

J. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan dalam penciptaan seni lukis yaitu meliputi; penjelajahan (eksplorasi), percobaan (eksperimen), proses melukis (visualisasi) dan penyelesaian (*finishing*).

1. Eksplorasi

Pengertian eksplorasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 359) bahwa eksplorasi merupakan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak. Diterapkan dalam eksplorasi lukisan, maka penjelajahan itu dengan mencari-cari berbagai kemungkinan bentuk, sehingga ditemukan bentuk yang artistik dan unik.

Proses eksplorasi dilakukan untuk menemukan ide-ide berkaitan dengan bentuk dari burung Hantu. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung berbagai macam bentuk figur burung hantu, maupun secara tidak langsung melalui media televisi, internet, majalah. Proses ini merupakan langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Dalam tahapan ini dilakukan proses pertimbangan meliputi pengamatan penyerapan sumber inspirasi dan penggalian ide tentang tema kehidupan pribadi penulis yang diangkat. Proses ini membutuhkan kecakapan karena akan menjadi proses yang mempunyai peranan yang cukup penting dalam proses selanjutnya.

2. Eksperimen

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 359), eksperimen merupakan percobaan yang bersistem dan berencana. Diterapkan dalam proses melukis, eksplorasi merupakan upaya percobaan untuk menemukan hal-hal baru sampai dirasa sesuai dengan karakter personal dan terkadang hasilnya tidak terduga.

Dalam proses eksperimentasi ini, pencipta melakukan percobaan sebelum menuangkan di atas kanvas. Percobaan ini melalui *drawing* atau *sket* yang dilakukan dengan mengolah bentuk objek sesuai dengan gaya dan melibatkan penyusunan secara kreatif. Proses *drawing* juga berfungsi menentukan komposisi bentuk, garis dan warna yang baik untuk objek burung hantu.

Eksperimen pada lukisan juga dilakukan dengan mencoba-coba beberapa teknik sampai menemukan komposisi yang dirasa sesuai dengan karakter personal. Sebelum pencipta melakukan proses pembentukan, penulis menyiapkan alat dan bahan yang akan dipakai dalam melukis. Keseluruhan alat dan bahan disesuaikan dengan kebutuhan atau sesuai teknik yang digunakan

3. Visualisasi

Visualisasi merupakan bagian terpenting dalam penciptaan sebuah lukisan, adanya konsep yang matang tanpa visualisasi maka, karya tidak akan pernah terwujud. Dijelaskan oleh Mikke Susanto (2011: 427), visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka) dan peta grafik atau secara garis besar

merupakan proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual.

Visualisasi bentuk dalam lukisan, bentuk burung hantu yang dilukiskan secara representatif menggunakan teknik *translucent*, *aquarel* dan *plakat*, adapun terdapat satu karya yang penulis olah dengan pengubahan bentuk asli.

4. *Finishing*

Finishing merupakan tahapan terakhir dalam penciptaan sebuah lukisan. Proses ini dilakukan melalui pengontrolan secara keseluruhan dari bentuk, garis, warna dan objek yang ditonjolkan. Jika semuanya dirasa telah sesuai langkah selanjutnya yaitu, membubuhkan identitas perupa ke dalam lukisan. Identitas tersebut berupa nama perupa dan tahun penyelesaian lukisan. Langkah terakhir dari *finishing* yaitu, melapisi lukisan dengan pernis atau cat *clear* agar warna pada lukisan terlihat lebih mantap dan aman dari kerusakan.

BAB III

PROSES VISUALISASI

A. Konsep Penciptaan

Seorang pelukis tentu tidak sekedar mencari inspirasi dari berbagai sumber untuk menciptakan sebuah karya seni. Pada dasarnya suatu karya seni diciptakan melalui proses kerja kreatif. Dalam proses kreatif membutuhkan sebuah perenungan yang melibatkan potensi jiwa, yakni antara kerja penginderaan, pemikiran emosi, pemahaman makna dan dengan penguasaan elemen-elemen yang akan digunakan, sehingga melahirkan sebuah pengalaman artistik yang kemudian diwujudkan ke dalam karya seni

konsep dalam penciptaan lukisan berasal dari ketertarikan terhadap objek burung hantu, dari segi bentuk burung yang unik seperti mata menghadap depan dan leher bisa memutar, burung ini biasa melakukan aktifitas di malam hari (noktunal) dan di Indonesia sendiri burung hantu cenderung kerap di hubungkan dengan cerita misteri atau mitos-mitos yang berbau mistis serta dari tingkah lakunya yang kerap menyendiri dan tak terlalu banyak melakukan gerakan atau suara seperti burung-burung lain. Lukisan diciptakan dengan mengadopsi bentuk-bentuk burung hantu sebagai simbol ketenangan dalam perasaan gelisah, sepi, kangen, bingung, sedih ataupun senang sebagai penggambaran pengalaman penulis. Dari kebiasaan dan bentuk figur burung hantu yang saya amati sendiri atau saya cari tau lebih di internet membuat saya

lebih imajinatif dalam penciptaan lukisan dengan penyusunan elemen garis, warna, dan bentuk, serta mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar seni rupa.

Untuk menggambarkan lukisan maka diperlukan konsep bahan, alat, dan teknik sebagai satu kesatuan media menciptakan karya. Bahan yang digunakan berupa kanvas, cat warna, dan cat clear, sedangkan alat yang digunakan pensil, pastel, kuas, palet, gelas plastik, tempat air, dan kain lap. Selain itu teknik juga memegang peranan penting untuk menciptakan lukisan yang berkarakter personal.

B. Bahan, Alat, dan Teknik

Dalam penciptaan sebuah karya seni rupa mutlak diperlukan adanya bahan, alat serta teknik untuk mengelolanya sedemikian rupa agar tercipta sebuah karya. Berikut adalah alat, bahan, dan teknik yang digunakan penulis untuk menciptakan karya seni lukis.

1. Alat dan Bahan menurut Teknik yang Digunakan

Alat dan bahan yang dipergunakan dalam proses visualisasi karya seni lukis adalah sebagai berikut:

a. Kanvas

Saya biasa menggunakan kanvas mentah berbagai jenis sebagai media untuk melukis, jenis kanvas ini lebih mudah saya pergunakan untuk bahan eksperimentasi saya dalam berkarya dan sekaligus teksturnya memungkinkan untuk memunculkan efek yang saya inginkan. Dalam

penciptaan karya saya biasa menggunakan beberapa jenis cat sekaligus untuk menghasilkan efek dan visualisasi yang saya inginkan.



Gambar 8
Kanvas

b. Cat yang digunakan meliputi:

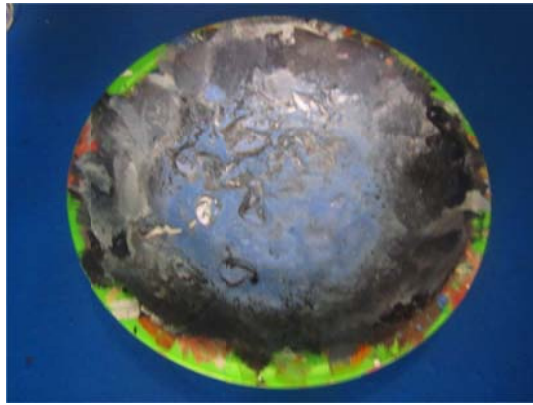
- Cat akrilik: Cat ini menggunakan air sebagai pelarutnya dengan tingkat kecepatan kering yang lebih tinggi daripada cat minyak. Cenderung bersifat transparan walaupun dapat pula diaplikasikan secara plakat.
- Pelarut cat: Disini saya memakai air sebagai pelarut cat akrilik



Gambar 9
Cat akrilik

c. Palet

Saya menggunakan palet sebagai tempat untuk mencampur warna agar ditemukan warna yang diinginkan.



Gambar 10
Palet

d. Tempat pencuci kuas

Saya biasa menggunakan tempat pencuci kuas yang berisai air agar kuas selalu bersih dan tidak kering karena kotoran bekas cat.



Gambar 11
Tempat Cuci Kuas

e. Kain lap

Kain lap biasa digunakan untuk mengeringkan kuas yang telah dipakai atau setelah dibersihkan. Saya tidak menggunakan kain yang khusus yang penting memiliki daya serap yang baik terhadap cairan.



Gambar 12
Kain Lap

f. Kuas

Saya menggunakan berbagai jenis dan ukuran kuas untuk berkarya. Kuas meliputi kuas cat air yang berbulu lembut dan berbentuk runcing serta kuas yang lebih kaku dan berujung rata.



Gambar 13
Kuas

2. Teknik

Teknik mutlak diperlukan dalam penciptaan sebuah karya, penguasaan bahan dan alat merupakan salah satu faktor penting yang harus dikuasai dalam berkarya agar dapat dicapai lukisan sesuai dengan yang diinginkan. Dalam melukis tehnik adalah sarana pendukung sekaligus memperkuat pembuatan lukisan untuk mencoba hal-hal yang baru.

Disini penulis menggunakan berbagai tehnik untuk menghasilkan lukisan yang saya inginkan, semisal teknik plakat (teknik menutup semua bidang dengan rata sehingga memunculkan kesan flat dan datar), *translucent* (tehnik dengan kepekatan cat di tengah-tengah antara *aquarel* dan plakat)aquarel (menggunakan cat air [transparan] sehingga lapisan cat yang ada di bawahnya [disapu sebelumnya] atau warna dasarnya masih nampak), tehnik *translucent* dengan gaya impasto tidak luput saya terapkan di karya saya, sedangkan teknik impasto adalah tehnik yang berasal dari Italia yang berarti “mixture” atau “thick colour”, teknis melukis dengan menggunakan cat yang tebal, berlapis-lapis, dan tidak rata untuk menonjolkan kesan goresan atau bekas-bekas sapuan, sehingga menimbulkan tekstur yang kasar atau nyata. Setiap tehnik yang berbeda selalu saya coba padu padankan (walaupun tidak semuanya begitu) sebagai eksperimentasi, mencari alternatif, mencoba kebaruan dan menghindari kebosanan ataupun stagnasi dalam berkarya.

C. Tahap Visualisasi

Pada tahapan pembentukan serta pembuatan struktur merupakan proses penuangan seluruh hasil dari eksperimen yang telah dilakukan dan pengalaman-pengalaman estetik yang didapat. Proses pertama dalam penciptaan lukisan yaitu, memilih sket yang akan dilukis. Pemindahan sket kedalam lukisan tidak mutlak sama persis, karena pada proses ini penggoresan warna dilakukan secara ekspresif yaitu, mengalir begitu saja sesuai keinginan ide kreatif personal. Penuangan warna cat akrilik dilakukan secara langsung menggunakan kuas, diawali dengan goresan tipis, apabila dirasa telah sesuai, langkah selanjutnya yaitu, dengan melakukan penebalan warna. Secara keseluruhan penciptaan lukisan ini menggunakan teknik *aquarel*, *translucent* dan *plakat*.

Dalam proses berkarya inilah seorang seniman melakukan penajaman pada gagasan dan bentuk. Tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Sketsa

Pembuatan sketsa merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk akar serta komposisinya sebelum dipindahkan ke atas kanvas. Sketsa dikerjakan dengan menggunakan pensil atau *drawing pen* diatas kertas. Sketsa ini masih dapat dikembangkan lagi dari segi bentuk, garis dan warnanya ketika dikerjakan di atas kanvas.

b. Pembuatan *background*.

Pembuatan *background* pada kanvas dikerjakan pada tahap awal dengan menggoreskan cat keseluruh bagian kanvas menggunakan tehnik plakat.

c. Pemindahan sketsa ke atas kanvas.

Setelah mendapatkan sketsa yang cocok, proses selanjutnya adalah memindahkan sketsa yang semula dikerjakan di atas kertas, kemudian dipindahkan diatas kanvas. Improvisasi bentuk, garis serta komposisi warna ketika pemindahan sketsa ke atas kanvas sangat dimungkinkan karena adanya penajaman ide dan gagasan.

Visualisasi bentuk dalam lukisan, bentuk burung hantu di lukiskan secara representatif namun ada salah satu karya yang di buat dengan pengubahan bentuk dan penggabungan bentuk antara manusia dan burung hantu, hal ini di karenakan terjadi kegelisahan untuk mengembangkan ide dan figur burung hantu menjadi imajinatif namun masih dalam penekanan bentuk figur aslinya.

d. Penyelesaian (*finishing*)

Proses ini dilakukan melalui pengontrolan secara keseluruhan dari bentuk, garis, warna dan objek yang ditonjolkan. Jika semuanya dirasa telah sesuai langkah selanjutnya yaitu, membubuhkan identitas perupa ke dalam lukisan. Identitas tersebut berupa nama dan tahun penyelesaian lukisan. Pembubuhan identitas ini dimaksudkan, sebagai citra pribadi yang dapat memberi informasi kepada publik mengenai pencipta. Pembuatan identitas pada lukisan bertujuan untuk membedakannya dengan pencipta lainnya, serta memberikan suatu kekuatan yang sah untuk mempertahankannya bila karya itu dijiplak.

D. Pembahasan Karya

1. Ingat !



Gambar 14

Karya berjudul: **Ingat!**

Ukuran: 125x110 cm

Bahan dan media: acrilyc di atas kanvas

Tahun: 2012

Dalam lukisan berjudul “Ingat!” ini menggambarkan tentang kehidupan pribadi penulis yang mempunyai kebiasaan lupa sejak kecil, kebiasaan ini sering dialami penulis yang membuat harus berfikir keras mengingat-ingat kembali apa yang sudah dilupakannya. Hal yang sering terlupakan adalah barang seperti *Handphone*, tas, kunci motor. Usaha-usaha penulis dalam menghadapi kebiasaan ini adalah dengan menenangkan diri dan berfikir ulang untuk mendapatkan barang yang terlupakan. Objek anak burung hantu di gambarkan

nampak seolah-olah bingung dengan mata menyempit yang mencoba menelan bola lampu, hal ini merupakan simbolisasi dari upaya untuk mengingat kembali sesuatu yang terlupakan, sedangkan bulu-bulu kecil yang berwarna putih simbolisasi ketenangan dalam berfikir dan pada *background* berwarna merah tua simbolisasi tentang rasa semangat dalam melakukan pencariannya.

Pengungkapan lukisan dikerjakan secara representatif (mendekati bentuk sebenarnya) dengan menggunakan pendekatan secara simbolis. Dalam lukisan ini terdapat beberapa elemen objek yang berhubungan, terlihat dari gambar burung hantu yang seolah-olah sedang memakan bola lampu dan bulu-bulu kecil yang berjatuhan. Objek burung hantu dengan warna tubuh hitam dan putih dan bagian paruh serta mata menggunakan warna kemerahan, objek yang posisinya ditempatkan di bawah pojok kiri lukisan menggunakan prinsip *balance asimetris*, pada paruh yang sedang menelan bola lampu di berikan warna kemerahan dimaksudkan untuk menyatukan obyek dengan *background*, serta terdapat bulu-bulu kecil yang berwarna putih berjatuhan dari atas yang menciptakan sebuah irama pada lukisan.

Dalam pembuatan lukisan ini penggambaran obyek digambarkan dengan teknik *Aquarel* dan *translucent* menggunakan kuas kecil ujung rata No.1 sampai No.6 dan ujung runcing No.2 dimaksudkan untuk mendapatkan kedetailan pada objek, sedangkan pada *background* di gambarkan dengan tehnik plakat menggunakan kuas besar No.3” dan No.4 sehingga tampak datar atau *flat*.

2. *Keep Calm*



Gambar 15
 Karya berjudul: *Keep Calm*
 Ukuran :90 x 70 cm
 Bahan dan media :acrylic di atas kanvas
 Tahun : 2013

Lukisan berjudul “Keep Calm” atau dalam bahasa Indonesia memiliki arti “Tetap Tenang” ini menggambarkan tentang usaha dalam menghadapi sebuah masalah yang datang silih berganti, berbagai masalah selalu muncul tanpa kita inginkan atau sebaliknya dan ada juga masalah yang membuat seolah-olah seperti dekat dengan kematian, akan tetapi setiap masalah pasti ada jalan keluarnya asalkan kita tetap menjaga ketenangan dan fokus menghadapi segala masalah yang ada. Dalam lukisan ini terdapat beberapa objek yang memiliki

bahasa ungkap seperti burung hantu yang berdiri tenang merupakan simbolisasi berfikir untuk melepaskan masalah, masalah di disimbolkan dengan 3 buah benang woll berwarna hijau, merah muda dan biru yang melilit tubuh burung hantu, sedangkan objek tengkorak kepala manusia berwarna keemasan simbolisasi dari masalah besar yang seolah-olah dekat dengan kematian. *Background* di buat dengan warna gelap terdiri dari 2 warna yang di pisahkan garis horizontal dengan warna abu-abu bagian atas dan hitam bagian bawah seolah olah warna terebut mempunyai arti bahwa kehidupan adalah masalah dan kematian adalah ketenangan.

Teknik pengungkapan lukisan dikerjakan secara representatif (mendekati bentuk sebenarnya) dengan menggunakan pendekatan secara simbolis. Dalam lukisan ini terdapat beberapa elemen objek yang berhubungan antara objek burung hantu, 3 benang woll dan tengkorak kepala manusia yang posisinya berada di tengah-tengah lukisan dengan tengkorak kepala manusia lebih besar dari burung hantu yang berdiri diatasnya, tengkorak kepala manusia di berikan warna keemasan untuk mendapatkan kesamaan warna dengan objek burung hantu, dalam lukisan ini menggunakan prinsip *balance* serta *unity* yang membuat objek-objek tampak sejajar. *Background* di buat dengan warna yang gelap sehingga membuat objek tampak lebih menonjol.

Dalam pembuatan lukisan ini penggambaran obyek digambarkan dengan teknik *Aquarel* dan *translucent* menggunakan kuas kecil ujung rata No.1 sampai No.6 dan ujung runcing No.2 dimaksudkan untuk mendapatkan

kedetailan pada objek, sedangkan pada *background* di gambarkan dengan tehnik plakat menggunakan kuas besar No.3” dan No.4 sehingga tampak datar atau *flat*.

3. *Aku, Headset Dan Segelas Kopi*



Gambar 16

Judul : ***Aku, Headset Dan Segelas Kopi***

Ukuran : 100 x 120 cm

Bahan dan media : acrylic diatas kanvas

Tahun : 2013

Lukisan berjudul “*Aku, Headset Dan Segelas Kopi*” menggambarkan kebiasaan penulis di waktu malam, dimana saat malam hari penulis terbiasa begadang sambil mendengarkan musik dan minum kopi, pada lukisan terdapat

objek burung hantu yang menggambarkan sosok penulis saat malam, *headset* dan segelas kopi adalah objek pembantu yang membuat lukisan menjadi bercerita, *Background* di buat dengan warna gelap hitam agar objek terlihat lebih fokus dan simbolisasi waktu malam hari.

Lukisan ini lain dengan lainnya yang di lukiskan secara representatif namun pada lukisan ini terjadi penggabungan objek antara burung hantu dan manusia sebagai objek utama yang dilukiskan dengan warna coklat yang dibuat dengan tehnik *translucent* yang dikerjakan secara ekspresif sehingga menghasilkan goresan yang terkesan acak namun teratur, sedangkan objek pendukung seperti headset dan gelas warna hitam putih yang digambarkan secara representatif, sedangkan secara keseluruhan objek dalam lukisan merupakan penggambaran secara simbolis. Lukisan ini memiliki prinsip keseimbangan simetris dan harmonis yang didapat melalui penempatan obyek tepat ditengah bidang lukisan, menjadikannya sebagai *center of interest* karena obyek menempati dan mendominasi bidang lukisan yang berwarna hitam *flat*.

Dalam pembuatan lukisan ini penggambaran obyek digambarkan dengan tehnik *Aquarel* dan *translucent* menggunakan kuas kecil ujung rata No.1 sampai No.6 dan ujung runcing No.2 dimaksudkan untuk mendapatkan kedetailan pada objek, sedangkan pada *background* di gambarkan dengan tehnik plakat menggunakan kuas besar No.3” dan No.4 sehingga tampak datar atau *flat*

4. *Hey*



Gambar 17

Judul : *Hey*

Ukuran : 150 x 120 cm

Bahan dan media : acrylic diatas kanvas

Tahun : 2013

Lukisan berjudul “hey” ini menggambarkan tentang sosok wanita yang kerap muncul dalam bayangan si penulis, wanita yang selalu muncul untuk menyemangati, melarang saat penulis melakukan aktivitasnya. Dari lukisan ini terdapat objek yaitu wanita bertopeng burung hantu dan pada tanganya memakai

sarung tinju berwarna merah pada lukisan menggambarkan tentang wanita yang kerap hadir dalam pikiran atau bayangan penulis, bunga mawar pada background menggambarkan tentang rasa sayang penulis kepada wanita yang sering muncul dalam bayangannya. *Background* dibagi menjadi 2 bagian yang di pisahkan secara horizontal dengan warna kuning muda bagian atas yang mengartikan tentang kebahagiaan dan hitam bagian bawah yang mengartikan perlindungan.

Teknik pengungkapan lukisan dikerjakan secara representatif (mendekati bentuk sebenarnya) dan semua elemen atau objek yang ada dalam lukisan merupakan bentuk penggambaran secara simbolis. Setiap elemen yang ditampilkan mengutamakan nilai hias, baik bentuk, warna, maupun garis yang ditampilkan, Lukisan ini memiliki keseimbangan simetris yang didapat melalui penempatan obyek tepat ditengah bidang lukisan, menjadikannya sebagai *center of interest*, serta terdapat bunga mawar yang berwarna merah berjajar yang menciptakan kesatuan antara objek-objek dalam lukisan.

Dalam pembuatan lukisan ini penggambaran obyek digambarkan dengan teknik *Aquarel* dan *translucent* menggunakan kuas kecil ujung rata No.1 sampai No.6 dan ujung runcing No.2 dimaksudkan untuk mendapatkan kedetailan pada objek, sedangkan pada *background* di gambarkan dengan tehnik plakat menggunakan kuas besar No.3” dan No.4 sehingga tampak datar atau *flat*.

5. Gamers



Gambar 18

Judul : *Gamers*

Ukuran : 120 x 100 cm

Bahan dan media : akrilik di atas kanvas

Tahun : 2013

Lukisan berjudul “*Gamers*” ini menceritakan tentang sebuah hobi *modern* yang saat ini di minati oleh penulis yaitu bermain *playstation*, dari lukisan terdapat 2 obyek yang berhubungan yaitu gambar tengkorak kepala burung hantu yang berwarna putih kusam kekuningan tergantung oleh kabel *usb* pada stik *Playstation* , dan stik *Playstation* dengan warna hitam dengan kabel berwarna merah. Pada lukisan ini terdapat obyek tengkorak kepala burung hantu dengan warna putih kekuningan merupakan penggambaran dari penulis yang

seolah2 seperti mati pada saat bermain game karena waktu terbuang sia-sia, kata “mati” yang dimaksudkan disini adalah mati beraktivitas, bersosial dan keagamaan karena disebabkan ketergantungan oleh sebuah permainan *modern*. sedang obyek *stick playstation* dengan warna hitam adalah simbol dari permainan *modern*. Dimana sebuah permainan menjadi sangat menakutkan saat telah menjadi candu dalam kehidupan, karena kecanduan bermain *game modern* membuat kita seperti mati sementara saat bermain, pada *background* menggunakan warna abu-abu sebagai simbol keseimbangan antara mengakhiri bermain game atau melanjutkannya.

Objek pada lukisan digambarkan secara representatif (mendekati bentuk sebenarnya) dan penggambaran objek dalam lukisan merupakan bentuk penggambaran secara simbolis. Dalam lukisan ini terdapat 2 elemen objek yang berhubungan, terlihat dari gambar tengkorak kepala burung hantu yang seolah-olah di gantung oleh kabel usb warna merah pada stik *playstation* . Penempatan 2 obyek tepat di tengah-tengah mempunyai prinsip kesatuan dan keseimbangan yang membuat kedua objek menjadi *center of interest* pada lukisan, tehnik yang di gunakan pada penggambaran objek adalah tehnik *translucent* di maksudkan agar mendapatkan volume pada objek, dan pada *background* menggunakan tehnik plakat untuk menciptakan kesan *flat* sehingga menjadikan obyek lebih tampak menonjol.

Dalam pembuatan lukisan ini penggambaran obyek digambarkan dengan tehnik *Aquarel* dan *translucent* menggunakan kuas kecil ujung rata No.1 sampai No.6 dan ujung runcing No.2 dimaksudkan untuk mendapatkan kedetailan pada

objek, sedangkan pada *background* di gambarkan dengan tehnik plakat menggunakan kuas besar No.3” dan No.4 sehingga tampak datar atau *flat*.

6. Aku jatuh cinta



Gambar 19

Judul : **Aku Jatuh Cinta**

Ukuran :120 x 120 cm

Bahan dan media : akrilik di atas kanvas

Tahun : 2013

Lukisan berjudul “Aku Jatuh Cinta” ini menceritakan tentang pengalaman pribadi si penulis disaat merasakan jatuh cinta. Cinta adalah sebuah emosi dari kasih sayang yang kuat dan ketertarikan pribadi, dalam

konteks filosofi cinta merupakan sifat baik yang mewarisi semua kebaikan, perasaan belas kasih dan kasih sayang. Dari kisah pribadi si penulis saat jatuh cinta terhadap lawan jenis pandangannya memusat dan seolah-olah berbunga-bunga, penggambaran mata yang berbentuk bunga mekar berwarna merah muda menyimbolkan tentang seseorang sedang jatuh cinta, sedangkan *background* sendiri di buat dengan berwarna merah muda simbolisasi dari kasih sayang terhadap seseorang.

Teknik penggambaran objek pada lukisan dikerjakan secara representatif (mendekati bentuk sebenarnya) dan objek keseluruhan pada lukisan dilukiskan secara simbolik. Dalam lukisan ini terdapat beberapa elemen objek yang berhubungan, terlihat dari gambar burung hantu yang seolah-olah mempunyai mata bunga yang mekar, objek yang posisinya ditempatkan di tengah-tengah ini mempunyai keseimbangan dan kesatuan dalam lukisan. Mata burung hantu yang di buat seolah bunga dengan warna merah muda menciptakan kesatuan antara objek dengan *background*.

Dalam pembuatan lukisan ini penggambaran obyek digambarkan dengan teknik *Aquarel* dan *translucent* menggunakan kuas kecil ujung rata No.1 sampai No.6 dan ujung runcing No.2 dimaksudkan untuk mendapatkan kedetailan pada objek, sedangkan pada *background* di gambarkan dengan tehnik plakat menggunakan kuas besar No.3” dan No.4 sehingga tampak datar atau *flat*.

7. Aku Melihatnya



Gambar 20

Judul : **Aku Melihatnya**

Ukuran : 120 x 120 cm

Bahan dan media : akrilik di atas kanvas

Tahun : 2013

Lukisan berjudul “aku melihatnya” ini menceritakan tentang pikiran penulis yang kadang menyimpulkan sesuatu tanpa melihat dulu yang kebanyakan pemikiran tersebut tak sesuai dari apa yang dia lihat, maka sebelum melihat jangan suka menyimpulkan sesuatu. Dari lukisan ini terlihat objek muka manusia dan objek mata burung hantu, kedua objek tersebut nampak jadi satu-kesatuan karena dari penempatan posisi mata burung hantu yang di gambarkan

tepat pada mata objek muka manusia, 2 garis merah pada lukisan digunakan sebagai pembatas antara wajah manusia dan wajah burung hantu berwarna kuning kecoklatan yang di fokuskan pada matanya, objek muka manusia adalah gambaran dari penulis sedangkan mata burung hantu menyimbolkan tentang ketelitian saat melihat sesuatu, sedangkan *background* di buat dengan warna coklat yang megartikan kenyataan dalam kehidupan.

Lukisan digambarkan secara representatif dan keseluruhan objek bentuk penggambaran secara simbolik, komposisi dalam lukisan menggunakan prinsip unity yang terlihat pada kedua objek yang menjadi satu-kesatuan antara wajah manusia dan mata burung hantu, objek di tempatkan di tengah-tengah pada lukisan bertujuan mejadikan *center of interest*, muka di gambarkan dengan warna kecoklataan agat terjadi kesatuan antara objek dengan *background*, pada *background* di buat dengan warna coklat menggunakan tehnik plakat sehingga terkesan *flat*, hal ini dimaksudkan agar obyek terkesan lebih fokus dan menonjol.

Dalam pembuatan lukisan ini penggambaran obyek digambarkan dengan teknik *Aquarel* dan *translucent* menggunakan kuas kecil ujung rata No.1 sampai No.6 dan ujung runcing No.2 dimaksudkan untuk mendapatkan kedetailan pada objek, sedangkan pada *background* di gambarkan dengan tehnik plakat menggunakan kuas besar No.3” dan No.4 sehingga tampak datar atau *flat*.

8. Jangan Hilang Semangat



Gambar 21

Judul : **Jangan Hilang Semangat**

Ukuran :140 x 70 cm

Bahan dan media : akrilik di atas kanvas

Tahun : 2013

Lukisan yang berjudul “Jangan Hilang Semangat” ini menggambarkan tentang pengalaman pribadi penulis di mana rasa semangat untuk melakukan aktifitasnya menurun, sebagai makhluk yang beremosi tidak boleh lari dari naik turun, pasang surut, timbul tenggelam, semangat dalam hidup. Banyak faktor yang membuat semangat juang yang tinggi dan banyak juga faktor yang

mendorong jatuhnya rasa semangat. Seperti yang terlihat pada lukisan ini, dimana terdapat objek burung hantu yang seolah-olah terbakar oleh api semangat, semangat adalah kunci keberhasilan, jadi selagi semangat memuncak jagalah selalu rasa semangat itu.

Teknik pengungkapan lukisan dikerjakan secara representatif (mendekati bentuk sebenarnya) dan objek keseluruhan pada lukisan dilukiskan secara simbolik. Objek burung hantu pada lukisan menyimbolkan manusia (penulis), sedangkan api yang membakar burung hantu adalah simbol tentang rasa semangat untuk memulai aktifitas, dimana seseorang harus mempunyai semangat dan ketenangan dalam aktifitas yang di kerjakan, hal ini bertujuan agar hasil yang dikerjakan menjadi baik, warna biru pada *background* mempunyai arti kedamaian dalam jiwa, karena dalam jiwa yang damai mempunyai semangat yang lebih. Lukisan ini mempunyai prinsip kesatuan dan keseimbangan yang membuat objek menjadi *center of interest* pada lukisan, tehnik yang di gunakan pada penggambaran objek adalah tehnik *translucent* di maksudkan agar mendapatkan volume pada objek, dan pada *background* menggunakan tehnik plakat untuk menciptakan kesan *flat* sehingga menjadikan obyek lebih tampak menonjol .

Dalam pembuatan lukisan ini penggambaran obyek digambarkan dengan teknik *Aquarel* dan *translucent* menggunakan kuas kecil ujung rata No.1 sampai No.6 dan ujung runcing No.2 dimaksudkan untuk mendapatkan kedetailan pada objek, sedangkan pada *background* di gambarkan dengan tehnik plakat menggunakan kuas besar No.3” dan No.4 sehingga tampak datar atau *flat*.

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan:

Konsep penciptaan lukisan adalah menampilkan bentuk objek burung hantu dengan berbagai ekspresi yang berdasarkan tema kehidupan pribadi penulis. Ekspresi-ekspresi burung hantu tidak serta merta ditaruh atau dibuat begitu saja, melainkan disusun serta dikomposisikan sehingga mampu menjadi simbol dari kehidupan pribadi penulis. Dalam visualisasi pada lukisan burung hantu tidak berdiri sendiri sebagai objek, tetapi terdapat objek-objek lain sebagai pendukung untuk merepresentasikan kondisi fenomena sosial. Sedangkan penggambaran pada lukisan dilakukan secara *representational art*, dimana sebelum penggambaran objek pada lukisan dilakukan observasi terlebih dahulu dan kemudian divisualisasikan ke atas kanvas dan berusaha mendekati visual dari objek aslinya yaitu burung hantu serta objek-objek pendukung.

Tema dalam lukisan penulis berawal dari kehidupan pribadi penulis yang berbagai macam kegiatan, dari bangun tidur sampai tidur lagi yang dilukiskan dengan objek utama burung hantu dan objek-objek pendamping lainnya, salah satu contoh pengalaman tentang jatuh cinta, bingung, ataupun senang yang di anggap penulis memiliki arti yang sangat menarik jika di jadikan karya seni lukis.

Tahapan-tahapan visualisasi dalam penciptaan lukisan dimulai dengan pembuatan sketsa diatas kertas, upaya ini dilakukan untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan dari bentuk ekspresi burung hantu yang menggambarkan kehidupan pribadi penulis untuk menciptakan komposisi objek pada lukisan. Setelah sketsa jadi, kemudian dilakukan observasi untuk mendapatkan bentuk melalui internet atau foto pribadi, selanjutnya dilakukan pemindahan objek keatas bidang kanvas dengan menggunakan skala perbandingan, hal ini bertujuan untuk mendapatkan ketepatan penggambaran objek ke dalam lukisan. Sedangkan semua visual pada lukisan dikerjakan menggunakan cat akrilik. Teknik yang digunakan dalam pengerjaan lukisan menggunakan teknik *translucent*, *aquarel* dan *plakat*, dengan teknik ini dapat menciptakan visual pada lukisan yang sesuai berdasarkan objek aslinya. Selain itu juga dapat memunculkan unsur *value* serta menciptakan kesan dramatis pada objek.

Lukisan dengan objek burung hantu digambarkan dengan bentuk-bentuk simbolis yang dilukiskan secara *representational*., dimana bentuk-bentuknya ditampilkan secara realistik. Karya yang dihasilkan sebanyak 8 lukisan dari berbagai tahun pembuatan antara lain : “*Ingat!*”, “*Fokus*”, “*Gamers*”, “*Keep calm*”, “*Aku, headset dan segelas kopi*”, “*Hey*”, “*Jangan hilang semangat*” dan “*Aku jatuh cinta*”, masing-masing karya bervariasi ukuranya.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ali, Lukman dkk. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi II*. Jakarta: Balai Pustaka.
- _____. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Arti.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2009. *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Fajar Sidik dan Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta : STSRI.
- M. Suyanto. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: ANDI.
- Nugroho, Eko. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta : ANDI.
- Soedarso, Sp. 2006. *Trilogi Seni*. Yogyakarta: ISI
- Sony, Kartika. D. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Soemardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Press.
- Sudarmadji. 1979. *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*. Jakarta: Dinas Museum.
- Susanto, Mikke. 2002. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.
- _____. 2002. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- _____. 2011. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.

SITUS INTERNET

<http://www.thecrowdvoice.com/post/burung-hantu-4511030.html>

<http://www.artnet.com>

<http://www.tamanismailmarzuki.com/tokoh/chusin.html>

<http://www.trfineart.com>

http://id.wikipedia.org/wiki/Burung_hantu

LAMPIRAN

Foto Proses Penciptaan

